

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 30731**

### Intitulé

Concepteur réalisateur en game art

#### AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

New 3D général éducation

#### QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION

Directeur

### Niveau et/ou domaine d'activité

**I (Nomenclature de 1969)**

**7 (Nomenclature Europe)**

**Convention(s) :**

**Code(s) NSF :**

320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

**Formacode(s) :**

### Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le-la Concepteur-trice réalisateur-trice en Game Art travaille à la conception de tous les types de jeux, il ou elle doit être capable de produire des assets de la conception même au résultat final utilisable en jeu. Pour cela, il ou elle doit faire preuve à la fois d'imagination et d'une grande maîtrise technique. Il ou elle a une excellente connaissance des images de synthèse et des logiciels de création 2D et 3D. Le métier de Concepteur-trice Réalisateur-trice Game Art se positionne sur des techniques d'optimisation experte dans le but de pouvoir afficher le contenu développé en temps réel.

Les activités visées par le certificat sont:

- Character Artist (Créateur de personnage 3D) :

Création d'un personnage en 3D, du concept à l'intégration dans un moteur de jeu en temps réel, et capable de s'adapter à différents styles visuels. Il est sous la responsabilité du DA et du Lead Chara Artist.

- Environment Artist (Créateur de décors 3D) :

Création d'un environnement en 3D, du concept à l'intégration dans un moteur de jeu en temps réel, et capable de s'adapter à différents styles visuels. Il est sous la responsabilité du DA et du Lead Environment Artist.

- Technical Artist (travail de lien entre le travail artistique et la programmation) :

Création des solutions et outils pour économiser des ressources moteur.

o Animation : développement d'un squelette adapté aux besoins de la production et des outils liés à l'animation faciale.

o Shaders : création de matériaux complexes et optimisés dans le moteur.

o FX : création des effets spéciaux, dans le moteur

o Post effects : calibrage de l'image à l'aide des outils moteurs.

o Création de scripts : programmation de scripts afin de simplifier les actions durant la production.

Les compétences attestées du Concepteur-trice - Réalisateur-trice en Game Art sont :

En matière de direction artistique appliquée à la production du jeu vidéo par exemple démontrer sa capacité à :

- Interpréter visuellement les envies et besoins d'un client

- Superviser l'aspect artistique global d'un projet sous contrainte d'une production ou respecter une commande artistique

- Définir le choix du style du rendu de commande (réaliste, semi réaliste, cartoon...)

- Définir le choix du genre (Science-fiction, Heroic Fantasy, Contemporain...)

- Appliquer la réalisation de la bible visuelle

- Répondre à un cahier des charges en respectant les consignes et les idées du marché de la production du jeu vidéo en temps réel

En matière de direction technique appliquée à la production du jeu vidéo par exemple démontrer sa capacité à :

- Définir un pipeline de production qui couvre l'ensemble des aspects techniques liés à la conception du jeu vidéo exploitant moteurs de jeux vidéo en temps réels ou toutes technologies et logiciels nécessaires à la création du jeu.

- Superviser les équipes techniques et faire le lien avec les équipes artistiques

- Veiller et optimiser les outils et le moteur exploités dans la mise en production

En matière d'encadrement de la production démontrer par exemple ses capacités à :

- Diriger la production des contenus 2D et 3D

- Superviser et veiller au respect des mises en œuvre par les directions techniques et artistiques

- Avoir une expertise sur l'ensemble des logiciels, plugins et moteurs

- Faire respecter et diriger les contraintes techniques de l'ensemble du processus de production du contenu visuel 2D et 3D

- Veiller à ce que chaque des éléments graphiques créés par l'équipe respecte les contraintes moteur et l'optimisation mémoire

(retopologie de la géométrie 3D)

En termes de management et conduite d'équipes, démontrer ses capacités à :

- Analyser et étudier un projet pour définir le processus de réalisation et évaluer en compétences les besoins humains et technologiques

- Manager et coordonner les équipes artistiques et techniques

- Veiller au respect des contraintes de production

- Conduire et manager le budget d'une réalisation globale

- Evaluer le temps de travail d'une production et du budget imparti

- Evaluer les ressources matérielles et humaines en termes de compétences et de répartitions des tâches

En matière de commercialisation de son activité :

- Présentation de son expérience au travers d'un portfolio
- Présentation de la gestion d'une ou plusieurs activités

**Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat**

Le jeu vidéo

concept-artist; lead concept-artist; environment artist; lead environment artist character artist; lead character artist; directeur artistique; integrateur; technical artist; lead technical artist

**Codes des fiches ROME les plus proches :**

E1104 : Conception de contenus multimédias

**Modalités d'accès à cette certification**

**Descriptif des composantes de la certification :**

Pour toute voie d'accès, l'ensemble des blocs de compétences constitue la certification dans son entièreté.

Les blocs de compétences sont :

- 1) Conceptualiser, diriger et superviser une direction artistique appliquée à la production du jeu vidéo en temps réel
- 2) Conceptualiser diriger et superviser une direction technique spécifique à l'application du jeu vidéo en temps réel
- 3) Diriger une production 2D et 3D appliquée au jeu vidéo en temps réel
- 4) Encadrer et manager des équipes artistiques et techniques dans l'application d'une réalisation du jeu vidéo en temps réel
- 5) Commercialiser son expertise technique et artistique appliquée à l'environnement du jeu vidéo en temps réel

**Bloc de compétence :**

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 30731 - Commercialiser son expertise technique et artistique appliquée à l'environnement du jeu vidéo en temps réel	<p><b>Descriptif</b> Création d'un portfolio Création et gestion de sa carrière et de ses activités professionnelles Insertion professionnelle adaptée à ses qualifications et expériences Création et maintien d'un carnet d'adresses professionnelles</p> <p><b>Modalités d'évaluation</b> Evaluation des compétences globales par la présentation d'un portfolio professionnel marquant les capacités de réalisation sur le plan artistique, technique et managérial</p> <p><b>Modalités de certification :</b> un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation</p>
Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 30731 - Encadrer et manager des équipes artistiques et techniques dans l'application d'une réalisation du jeu vidéo en temps réel	<p><b>Descriptif</b> Analyser et étudier un projet pour définir le processus de réalisation et évaluer en compétences les besoins humains et technologiques Manager et coordonner les équipes artistiques et techniques Veiller aux respects des contraintes de production Conduire et manager le budget d'une réalisation globale Évaluer le temps de travail d'une production et au budget imparti Évaluer les ressources matérielles et humaines en termes de compétences et de répartitions des tâches</p> <p><b>Modalités d'évaluation</b> Mise en place d'un budget pour la réalisation d'un prototype de jeu vidéo Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences managériales remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise Evaluation des compétences managériales par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences</p> <p><b>Modalités de certification :</b> un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 30731 -            Conceptualiser, diriger et superviser une direction artistique appliquée à la production du jeu vidéo en temps réel</p>	<p><b>Descriptif</b>            Interpréter visuellement les envies et besoins d'un client            Superviser l'aspect artistique global d'un projet sous contrainte d'une production ou respecter une commande artistique            Définir le choix du style du rendu de commande (réaliste, semi réaliste, cartoon            Définir le choix du genre (Science fiction, Heroic Fantasy, Contemporain...)            Appliquer la réalisation de la bible visuelle            Répondre à un cahier des charges en respectant les consignes et les idées du marché de la production du jeu vidéo en temps réel</p> <p><b>Modalités d'évaluation</b>            Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo            Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise            Evaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences</p> <p><b>Modalités de certification :</b>            un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 30731 -            Conceptualiser diriger et superviser une direction technique spécifique à l'application du jeu vidéo en temps réel</p>	<p><b>Descriptif</b>            Définir un pipeline de production qui couvre l'ensemble des aspects techniques liés à la conception du jeu vidéo exploitant moteurs de jeux vidéo en temps réels ou toutes technologies et logiciels nécessaires à la création du jeu.            Superviser les équipes techniques et faire le lien avec les équipes artistiques            Veiller et optimiser les outils et le moteur exploités dans la mise en production</p> <p><b>Modalités d'évaluation</b>            Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo            Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise            Evaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences</p> <p><b>Modalités de certification :</b>            un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 30731 - Diriger une production 2D et 3D appliquée au jeu vidéo en temps réel	<p><b>Descriptif</b>  Diriger la production des contenus 2D et 3D  Superviser et veiller aux respects des mises en œuvre par les directions techniques et artistiques  Avoir une expertise sur l'ensemble des logiciels, plugins et moteurs  Faire respecter et diriger les contraintes techniques de l'ensemble du processus de production du contenu visuel 2D et 3D  Veiller à ce que chaque des éléments graphiques créés par l'équipe respecte les contraintes moteur et l'optimisation mémoire (retopologie de la géométrie 3D)</p> <p><b>Modalités d'évaluation</b>  Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo  Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise  Evaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences</p> <p><b>Modalités de certification :</b>  un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation</p>

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	- 2 professionnel-le-s (1 collègue salarié + 1 collègue employeur) - 1 représentant-e pédagogique
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	- 2 professionnel-le-s (1 collègue salarié + 1 collègue employeur) - 1 représentant-e pédagogique
En contrat de professionnalisation	X	- 2 professionnel-le-s (1 collègue salarié + 1 collègue employeur) - 1 représentant-e pédagogique
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2017	X	- 2 professionnel-le-s (1 collègue salarié + 1 collègue employeur) - 1 représentant-e pédagogique

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS	ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

#### Base légale

**Référence du décret général :**

**Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :**

Arrêté du 17 mai 2018 publié au Journal Officiel du 24 mai 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau I, sous l'intitulé "Concepteur réalisateur en game art" avec effet du 25 juin 2014, jusqu'au 24 mai 2021.

**Référence du décret et/ou arrêté VAE :**

**Références autres :**

**Pour plus d'informations**

**Statistiques :**

17 diplômés par année environ

**Autres sources d'information :**

[www.new3dge.com](http://www.new3dge.com)

**Lieu(x) de certification :**

NEW3DGE

9 Rue Franquet

75015 PARIS

**Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :**

NEW3DGE - 9 Rue Franquet - 75015 Paris

Tél. : 01 80 87 62 06

**Historique de la certification :**